MOONWALKER™

PLAYING THE GAME

LEVEL 1

There are 4 different area settings in the film studios where there are 7 parts of a rabbit costume which need to be collected by Michael so as he can disguise himself from his fans. C64/Atari ST/Amiga/IBM PC users have to collect parts of the rabbit suit in order, so watch the radar for some flashing hints as to their location. Avoid at all costs Granny and her Grandson, the cowboys on horseback, the Biff brothers and the Japanese tourists as they will take one of your coveted Platinum discs. Once you have collected the complete rabbit suit and the 4 special items you must find the waiting motorbike to escape to Michaelsville.

LEVEL 2 – MICHAELSVILLE

Unfortunately Mr Big has seen through your disguise and tipped off your fans too. Road blocks have been set up which divide the town into sections. Bright shining orbs have to be collected whilst you're on your motorbike to transform you into a glittering Stratus sports car able to leap the barriers. This effect lasts for only 10 seconds so choose your path with care. If you fail to make it, you will need a fresh set of orbs. As you zoom around the streets, Mr Big's drug hoards can be destroyed by running over them. Occasionally you can also run over a trooper before he gets ahead of you. If you get far enough, then it's only a jet-ski ride from freedom, that is if the Biff brothers don't get you.

LEVEL 3 – CLUB 30

So you think you're safe in Club 30? Not for long as Mr Big has discovered your hideout and means to dispose of you smartly. Trooper guards suddenly appear at windows and doors, but so do the children, so be careful. Without your disguise a gun and ammunition must be found so you can tackle Mr Big's task force. Act swiftly to guide the children to safety.

LEVEL 4 – THE ARENA

Mr Big has kidnapped Katy to lure you to his lair for what must surely be the final confrontation. Troopers and Storm Troopers are gathered together to finish you off with their powerful laser guns. Take out each foe as they appear, but beware the mighty plasma cannon that Mr Big has installed as you need to destroy it before it destroys you. Can you survive to take the children to safety?

Michael Jackson's Greatest Hits Discography

THE SINGLES

1972	Got to Be There	1983	Wanna be Startin' Something
1972	Rockin' Robin	1983	Thriller
1972	Ain't No Sunshine	1984	PYT (Pretty Young Thing)
1972	Ben	1984	Farewell My Summer Love
1975	One Day In Your Life	1987	Bad
1979	Don't Stop 'til you Get Enough	1987	The Way You Make Me Feel
1979	Off the Wall	1988	Man in the Mirror
1980	Rock With You	1988	Dirty Diana
1980	She's Out of My Life	1988	Another Part of Me
1981	One Day In Your Life	1988	Smooth Criminal
1983	Billie Jean	1989	Leave Me Alone
1983	Beat It	1989	Liberian Girl

MICHAEL JACKSON'S ALBUMS

1978	The Wiz (Soundtrack with 6 Michael Jackson Tracks)	1982	Thriller
1979	Off the Wall	1984	Farewell My Summer Love
1981	One Day In Your Life	1987	Bad
		1988	The Michael Jackson Mix

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 CASSETTE: Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together and press **RETURN.** Press **PLAY** on the cassette recorder. Follow on screen prompts for 128K play in 64K mode.
CBM 64/128 DISK: Type **LOAD"*",8,1** and press **RETURN.** Game will load and run automatically. For 128K play in 64K mode.
SPECTRUM CASSETTE: Type **LOAD""** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder. Follow screen prompts.
SPECTRUM +3 DISK: Insert disk side A and autoboot. The game will then load and run the intro sequence. Press **FIRE** button to load first level. Follow screen prompts where asked.
AMSTRAD CASSETTE: Press **CTRL** and small **ENTER** keys. Press **PLAY** on the cassette recorder. Follow screen prompts.
AMSTRAD DISK: Type **RUN"DISK** and press **ENTER**. The game will then load and run the intro sequence. Press **FIRE** button to load first level. Follow screen prompts where asked.
ATARI ST DISK: Insert disk 1, turn on the computer and game will load and run automatically. Follow screen prompts.
CBM AMIGA: Turn on computer, insert disk 1 and game will load and run automatically. Follow screen prompts. If you use 2 disk drives, insert disk 2 into external drive.
IBM PC & COMPATIBLES: Insert disk 1 in drive at A› prompt,
type **MW** followed by a letter to determine which graphic card is used e.g.
EGA = **MW E** CGA = **MW C** TGA = **MW T**
Either keyboard or analog joystick can be used. Keys are user definable.
Any other execution file used will not run.

DISK SWAPPING

Always retain a disk in drive while playing the game. If the program looks for a file with no disk in the drive, use the retry option of the error message and the program should then continue.

Manufactured and distributed under license by U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Telephone: 021 625 3388.

MOONWALKER™
LE JEU

NIVEAU 1

Les studios de cinéma se divisent en 4 zones dans lesquels se trouvent 7 parties d'un costume de lapin que Michael doit ramasser pour se déguiser et ne pas être reconnu par ses fans. Les utilisateurs de C64/Atari ST/Amiga et IBM PC doivent réunir les parties du costume de lapin dans l'ordre. Surveillez donc le radar qui s'illuminera de certains indices qui vous aideront à repérer ces parties. Evitez à tout prix la grand-mère et le petit-fils, les cowboys à cheval, les frères Biff et les touristes japonais car ils sont tous après l'un de vos disques en platine. Une fois toutes les parties du costume de lapin et les 4 articles spéciaux réunis, vous devez retrouver la moto qui attend de vous emmener à Michaelsville.

NIVEAU 2 – MICHAELSVILLE

Malheureusement, votre déguisement n'a pas trompé M. Big qui a averti ses fans. Sur la route, des barrages ont été établis qui divisent la ville en sections. Vous devez ramasser des orbs lumineux pendant que vous vous trouvez sur votre moto. Ils transformeront celle-ci en une scintillante voiture de sport, la Stratus, capable de sauter par dessus les barrières. Cet effet ne duré que dix secondes; choisissez donc votre chemin avec soin. Si vous échouez, vous aurez besoin d'une nouvelle série d'orbs. Lors de votre course folle à travers les rues, vous pouvez en profiter pour détruire les trafiquants de drogue de M. Big en les écrasant. De temps à autre, vous pouvez également écraser un soldat avant qu'il ne vous dépasse. Si votre fuite vous emmène assez loin, vous n'aurez plus alors qu'à sauter sur un jet-ski pour atteindre la liberté... si les frères Biff vous le permettent, bien sûr!

NIVEAU 3 – CLUB 30

Ainsi donc, vous vous croyez en sécurité dans le Club 30? Détrompez-vous! M. Big a découvert votre repaire et il a l'intention de vous éliminer sommairement. Les gardes apparaissent aux portes et fenêtres; les gosses aussi. Faites donc bien attention. Vous n'avez plus votre déguisement et vous devez donc trouver une arme et des munitions pour faire face au détachement spécial de M. Big. Agissez avec promptitude et emmenez les enfants en sûreté.

NIVEAU 4 – L'ARENE

M. Big a enlevé Katy afin de vous attirer dans son repaire pour une éventuelle confrontation finale. Armés de leurs puissants pistolets au laser, des soldats et des troupes d'assaut ont été rassemblés dans le but de se débarrasser de vous une fois pour toutes. Affrontez les adversaires dès qu'ils apparaissent mais méfiez-vous du puissant canon à plasma que M. Big a installé. Vous devez le détruire avant qu'il ne vous détruise. Pourrez-vous survivre et emmener les enfants en lieu sûr.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128 CASSETTE: Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps et appuyez sur **RETURN**. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone. Suivez les indications d'écran. Pour 128K, jouez en mode 64K.
CBM 64/128 DISQUETTE: Tapez **LOAD"*",8,1** et appuyez sur **RETURN**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Pour 128K, jouez en mode 64K.
SPECTRUM CASSETTE: Tapez **LOAD""** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone. Suivez les indications d'écran.
SPECTRUM +3 DISQUETTE: Introduisez la face A de la disquette et amorcez automatiquement. Le jeu se chargera alors et fera dérouler la séquence d'introduction. Appuyez sur le bouton **FEU** pour charger le premier niveau. Suivez les indications d'écran.
AMSTRAD CASSETTE: Appuyez sur **CTRL** et la petite touche **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone. Suivez les indications d'écran.
AMSTRAD DISQUETTE: Tapez **RUN"DISK** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et fera déroulera la séquence d'introduction. Appuyez sur le bouton **FEU** pour charger le premier niveau. Suivez les indications d'écran.
ATARI ST DISQUETTE: Introduisez la disquette 1, allumez l'ordinateur et le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez les indications d'écran.
CBM AMIGA: Allumez l'ordinateur, introduisez la disquette 1 et le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez les indications d'écran. Si vous avez deux lecteurs de disquettes, introduisez la disquette 2 dans le lecteur externe.
IBM PC & COMPATIBLES: Introduisez la disquette 1 dans le lecteur à l'indication A›. Tapez **MW** suivi d'une lettre pour déterminer la carte graphique utilisée, par exemple: EGA = **MW E** CGA = **MW C** TGA = **MW T**
Vous pouvez utiliser soit le clavier soit un manche à balai analogique. Les touches sont définissables par l'utilisateur.
Toute autre fichier d'exécution utilisé ne se déroulera pas.

PERMUTATION DE DISQUETTES

Assurez-vous qu'il y ait toujours une disquette dans le lecteur quand vous êtes en train de jouer. Si le programme cherche un fichier alors que le lecteur est vide, utilisez l'option Retry (essayez de nouveau) du message d'erreur et le programme devrait alors se poursuivre.

Fabriqué et distribué sous licence par U.S. Gold Limited, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Téléphone 021 625 3388.

MOONWALKER™
SPIELANWEISUNG

STUFE 1

Es gibt vier verschiedene Schauplätze in den Filmstudios, an denen sich sieben verschiedene Teile eines Kaninchen-Kostüms befinden, die Michael finden muß, um sich vor seinen Fans verstecken zu können. Benutzer von CBM 64/Atari ST/Amiga/IBM PC müssen die Teile des Kostüms in ihrer Reihenfolge sammeln, beobachten Sie deshalb den Radarschirm genau, damit Sie die blinkenden Hinweise auf ihren Standort nicht verpassen. Vermeiden Sie auf alle Fälle Granny und ihren Enkelsohn, die berittenen Cowboys, die Biff-Brüder und die japanischen Touristen, da sie Ihnen eine Ihrer begehrten Platinum-Schallplatten wegnehmen werden. Wenn Sie das gesamte Kaninchen-Kostüm beisammen haben und die vier Spezialgegenstände, müssen Sie das wartende Motorrad finden, um nach Michaelsville zu entkommmen.

STUFE 2 – MICHAELSVILLE

Leider hat Mr. Big Ihre Verkleidung durchschaut und es auch Ihren Fans mitgeteilt. Straßensperren wurden aufgestellt, die die Stadt in Sektoren unterteilen. Hellglänzende Kugeln müssen gesammelt werden, während Sie mit dem Motorrad fahren, um Sie in ein glitzerndes Stratus-Sportauto zu verwandeln, das über die Sperren hinweg springen kann. Dieser Effekt dauert nur 10 Sekunden an, wählen Sie deshalb Ihre Strecke sorgfältig. Gelingt es Ihnen nicht, so brauchen Sie ein neues Set von Kugeln. Während Sie durch die Straßen brausen, können Sie Mr. Bigs Drogenverstecke zerstören, indem Sie darüber fahren. Gelegentlich können Sie auch über einen Gangster fahren, bevor er Sie überholt. Kommen Sie weit genug, so ist es nur noch eine wasserski-Fahrt bis zur Freiheit; d.h. falls die Biff-Brüder Sie nicht vorher erwischen.

STUFE 3 – CLUB 30

Sie glauben, im Club 30 sind Sie sicher? Nicht für lange, da Mr. Big Ihr Versteck entdeckt hat und Sie schnell und sicher los werden will. Sturmtruppen erscheinen plötzlich an den Türen und Fenstern, aber auch Kinder, seien Sie also vorsichtig. Ohne Ihre Verkleidung müssen Sie eine Pistole und Munition finden, um es mit Mr. Bigs Bande aufnehmen zu können. Handeln Sie schnell und bringen Sie die Kinder in Sicherheit.

STUFE 4 – DIE ARENA

Mr. Big hat Katy gekidnappt, um Sie in sein Hauptquartier zu locken, zur letzten Auseinandersetzung. Sturmtruppen haben sich versammelt, um Sie mit ihren Laser-Gewehren fertig zu machen. Nehmen Sie sich einen Gangster nach dem anderen vor, aber sehen Sie sich vor der großen Plasma-Kanone vor, die Mr. Big hat anbringen lassen; zerstören Sie sie, bevor sie Sie erwischt. Können Sie lange genug überleben, um die Kinder in Sicherheit zu bringen?

LADEN

CBM 64/128 KASSETTE: SHIFT- und **RUN/STOP**-Taste gleichzeitig drücken, **RETURN** drücken. **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrecorder drücken. Den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen. Für 128K im 64K-Modus spielen.
CBM 64/128 DISKETTE: LOAD"*",8,1 eintippen und **RETURN** drücken. Das Spiel wird automatisch geladen. Für 128K im 64K-Modus spielen.
SPECTRUM KASSETTE: LOAD"" eintippen und die **ENTER**-Taste drücken. **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrecorder drücken. Den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.
SPECTRUM +3 DISKETTE: Diskettenseite A eingeben und Autoboot betätigen. Das Spiel wird geladen und zeigt die Einführungssequenz. **FEUERKNOPF** drücken, um die erste Stufe zu laden. Den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.
SCHNEIDER KASSETTE: CTRL und kleine **ENTER**-Taste drücken. Das Spiel wird geladen und zeigt die Einführungssequenz. **FEUERKNOPF** drücken, um die erste Stufe zu laden. Den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.
SCHNEIDER DISKETTE: RUN"DISK eintippen und **ENTER**-Taste drücken. Das Spiel wird geladen und zeigt die Einführungssequenz. **FEUERKNOPF** drücken, um die erste Stufe zu laden. Den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.
ATARI ST DISKETTE: Diskette 1 eingeben, Computer einschalten und das Spiel wird automatisch geladen. Den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.
CBM AMIGA: Computer einschalten, Diskette 1 eingeben, und das Spiel wird automatisch geladen. Den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen. Benutzen Sie zwei Laufwerke, so geben Sie Diskette 2 in das zusätzliche Laufwerk.
IBM PC UND KOMPATIBLE GERÄTE: Diskette 1 in das Laufwerk eingeben.
Geräte: wenn die Aufforderung A› erscheint, **MW** eintippen, gefolgt von einem Buchstaben, der die benutzte Grafik-Karte angibt, z.B.
EGA = **MW E** CGA = **MW C** TGA = **MW T**
Tastatur oder ein analoger Joystick können benutzt werden. Tasten können neu definiert werden.
Andere Ausführunasdateien können nicht benutzt werden.

DISKETTENTAUSCH

Während des Spiels immer eine Diskette im Laufwerk lassen. Sucht das Programm eine Datei wenn sich keine Diskette im Laufwerk befindet, benutzen Sie die Retry-Option der Fehlermeldung und das Programm sollte fortgesetzt werden.

Hergestellt und vertrieben unter Lizenz von U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Telefon 021 625 3388.

MOONWALKER™
IL GIOCO

LIVELLO 1

Negli stabilimenti cinematografici ci sono 4 diversi teatri di posa, dove sono sparse le 7 parti di un costume da coniglio, che Michael deve raccogliere per camuffarsi e sfuggire ai suoi ammiratori. Gli utenti C64/Atar ST/Amiga/IBM PC devono raccogliere le parti del costume in ordine, per cui stai attento quando appaiono dei suggerimenti lampeggianti circa la loro localizzazione. Evita a tutti i costi la Nonna e il suo Nipotino, i cowboys a cavallo, i fratelli Biff e i turisti giapponesi, perché cercheranno di prenderti uno dei tuoi ambitissimi dischi di platino. Una volta raccolto il costume completo e i 4 oggetti speciali, devi trovare la moto per fuggire a Michaelsville.

LIVELLO 2 – MICHAELSVILLE

Disgraziatamente Mr Big ha scoperto il tuo travestimento e ha messo sull'avviso i tuoi ammiratori. Là città è stata divisa in sezioni da posti di blocco stradali. Mentre sei in moto, devi raccogliere dei globi luccicanti per trasformarti in una scintillante Stratus sportiva, capace di saltare gli sbarramenti. Questo effetto dura solo 10 secondi, quindi scegli la strada con attenzione. Se non ce la fai, ti occorrono degli altri globi. Mentre scorazzi per le strade, puoi distruggere i depositi di droga di Mr Big passandoci sopra. Ogni tanto arroti anche uno dei suoi picciotti, prima che ti preceda. Se riesci ad andare abbastanza lontano, allora la libertà è a una sciata-getto di distanza, a meno che non ti acchiappino i fratelli Biff.

LIVELLO 3 – CLUB 30

Allora, credi di essere al sicuro nel Club 30? Non per molto, dato che Mr Big ha scoperto il tuo nascondiglio e si prepara a farti fuori elegantemente. I picciotti appaiono improvvisamente alle finestre e sulle porte, ma altrettanto fanno i bambini, per cui stai attento. Senza travestimento, devi trovare un'arma e le munizioni per affrontare la banda di Mr Big. Fai svelto a mettere al sicuro i bambini.

LIVELLO 4 – L'ARENA

Mr Big ha rapito Katy per attirarti nel suo covo, per quella che è sicuramente l'ultima battaglia. Picciotti e Assaltatori si raggruppano per farti fuori con i loro potenti fucili a laser. Uccidi ogni nemico mano a mano che appare, ma stai attento al potente cannone al plasma installato da Mr Big. Devi cercare di distruggerlo prima che distrugga te. Riuscirai a sopravvivere e portare i bambini in salvo?

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 CASSETTA: Premi contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**, poi premi **RETURN**. Premi **PLAY** sul registratore e segui le indicazioni sullo schermo. Per il 128K, esegui in modalità 64K.

CBM 64/128 DISCHETTO: Batti **LOAD"*",8,1** e premi **RETURN**. Il gioco si carica e gira automaticamente. Per il 128K, esegui in modalità 64K.

SPECTRUM CASSETTA: Batti **LOAD""** e premi **INVIO**. Poi premi **PLAY** sul registratore e segui le indicazioni sullo schermo.

SPECTRUM +3 DISCHETTO: Inserisci il dischetto nel drive per autoinizializzazione. Il gioco si carica ed esegue il sequenziatore di introduzione. Premi il bottone di **FUOCO** per caricare il primo livello. Segui le indicazioni sullo schermo, quando richiesto.

AMSTRAD CASSETTA: Premi **CTRL** e **INVIO** piccolo. Poi premi **PLAY** sul registratore e segui le indicazioni sullo schermo.

AMSTRAD DISCHETTO: Batti **RUN"DISK** e premi **INVIO**. Il gioco si carica ed esegue il sequenziatore di introduzione. Premi il bottone di **FUOCO** per caricare il primo livello. Segui le indicazioni sullo schermo, quando richiesto.

ATARI ST DISCHETTO: Inserisci il dischetto 1, accendi il computer e il gioco si carica e gira automaticamente. Segui le indicazioni sullo schermo.

CBM AMIGA: Accendi il computer, inserisci il dischetto 1 e il gioco si carica e gira automaticamente. Segui le indicazioni sullo schermo. Se usi 2 drive, inserisci il dischetto 2 nel drive esterno.

IBM PC E COMPATIBILI: Quando appare A›, inserisci il dischetto 1, batti **MW** seguito da una lettera per stabilire quale scheda grafica viene usata, come:
EGA = **MW E** CGA = **MW C** TGA = **MW T**
Puoi usare sia la tastiera che un joystick analogico. I tasti sono ridefinibili dall'utente. Qualsiasi altro file di esecuzione non funziona.

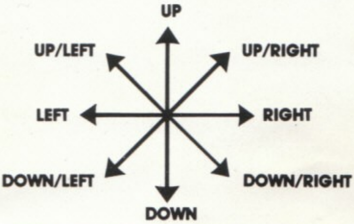
SCAMBO DI DISCHETTO

Durante il gioco, lascia sempre il dischetto nel drive. Se il programma cerca un file senza che ci sia il dischetto nel drive, usa l'opzione Retry (Riprova) del messaggio di errore, e il programma dovrebbe proseguire.

Prodotto e distribuito su licenza dalla U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3388.

LEVELS 1 & 2

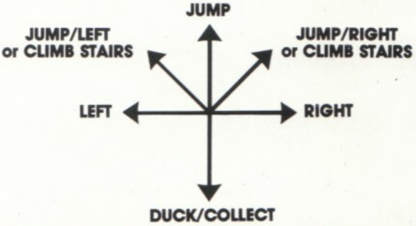
(Stufen 1 & 2) (Niveaux 1 & 2) (Livelli 1 & 2)



Note: Level 1 only. **FIRE** button = Run/Walk.
Anmerkung: Nur für Stufe 1. **FEUERKNOPF** = Gehen/Laufen.
Note: Niveau 1 seulement. Bouton **FEU** = Courez/Marchez.
Nota: Solo Livello 1. Bottone di **FUOCO** = Corre/Cammina.

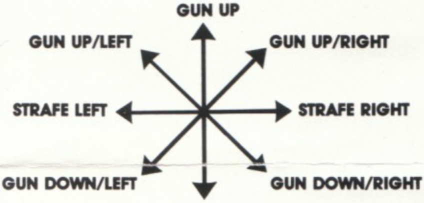
LEVEL 3 MOVEMENT

(Stufe 3 – Bewegung) (Niveau 3 – Mouvements) (Livello 3 Movimenti)



LEVEL 3 – FIRE OPTIONS (WITH FIRE BUTTON PRESSED)

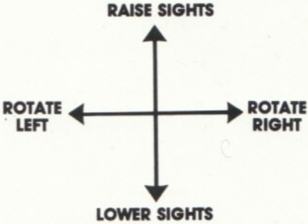
(Stufe 3 – Feueroptionen – Feuerknopf gedrückt)
(Niveau 3 – Options Feu – avec bouton feu enfoncé)
(Livello 3 – Opzioni di Fuoco – con bottone premuto)



HINT – Move diagonally to save amunition.
HINWEIS – Diagonale Bewegung, um Munition zu sparen.)
ANDICE – Déplacez-vous en diagonale pour économiser les munitions.)
SUGGERIMO – Muove in diagonale per risparmiare munizioni.)

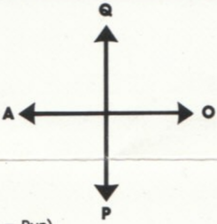
LEVEL 4

(Stufe 4) (Niveau 4) (Livello 4)



KEYBOARD CONTROLS

(Tastatur-Steuerung) (Commandes de Clavier) (Controlli Tastiera)



SPACE BAR = Fire (Level 1 = Run).
LEERTASTE = Feuer (Stufe 1 = Gehen/Laufen)
BARRE D'ESPACEMENT = Feu (Niveau 1 = Courez)
BARRA = Fuoco (A Livello 1 – Corre)

16 bit (Atari ST, Amiga, PC) may also use cursor keys and numeric keypads.
PC users note:
1) Ensure number lock is on. 2) C changes CGA pallete.

16 BIT (Atari St, Amiga, PC) können auch Cursor und Zahlentastatur benutzen.
PC-Benutzer bitte beachten:
1) Nummernschloß muß eingestellt sein. 2) C stellt zur CGA-Palettenversion um).

Les 16-bits (Atari ST, Amiga, PC) peuvent également utiliser les touches de curseur et les claviers numériques.
Note aux utilisateurs de PC:
1) Assurez-vous que number lock est activé. 2) C change la palette CGA.

Utenti con 16 bit (Atari ST, Amiga, PC) possono usare anche i tasti cursore e il tastierino numerico.
Nota per utenti PC:
1) Assicurarsi che bloc num sia accesso. 2) C modifica la palette CGA.

COMMON KEYS – ALL COMPUTERS

(Tasten für alle Computer) (Touches communes à tous les ordinateurs) (Tasti comuni a tutti i computer)

M Toggles music on/off (except Spectrum 48K)
schaltet Musik ein oder aus (außer Spectrum 48K)
Permutation entre Musique En/Hors fonction (sauf Spectrum 48K)
Musica accesas/spenta (eccetto su Spectrum 48K)

H Toggles Pause.
schaltet Pause ein oder aus.
Permutation Pause/Réprise.
Pausa/Ripresa.

AZERTY KEYBOARD USERS

(Für AZERTY-Tastatur) (Utilisateurs de clavier AZERTY) (Utenti con tastiera AZERTY)
Q = A A = Q.

UK	FRANCAISE	DEUTSCH	ITALIANE
Up	Haut	Hoch	Su
Down	Bas	Runter	Giù
Left	Gauche	Links	Sinistra
Right	Droite	Rechts	Destra
Jump	Saut	Springen	Salta
Climb Stairs	Monter Escaliers	Treppe steigen	Sale Scale
Duck/Collect	Esquiver/Ramasser	Ducken/Aufheben	Abbassa/Raccoglie
Gun Up	Pistolet en Haut	Pistole hoch	Arma Su
Gun Down	Pistolet en Bas	Pistole runter	Arma Giù
Strafe Left	Mitraillage Gauche	Beschuß nach links	Raffica Sinistra
Strafe Right	Mitraillage Droite	Beschuß nach rechts	Raffica Destra
Raise Sights	Rélever Guidon	Aufblicken	Alza Mirino
Lower Sights	Rabaisser Guidon	Runterblicken	Abbassa Mirino
Rotate Left	Rotation à Gauche	Nach links drehen	Ruota Sinistra
Rotate Right	Rotation à Droite	Nach rechts drehen	Ruota Destra
Movement	Mouvement	Bewegung	Movimento
Space Bar	Barre d'Espacement	Leertaste	Barra
Fire Button	Bouton Feu	Feuerknopf	Bottone di Fuoco